Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

GAME PAK INSTRUCTIONS

INSTRUCTIONS POUR LE JEU

SPELCASSETTE INSTRUCTIE

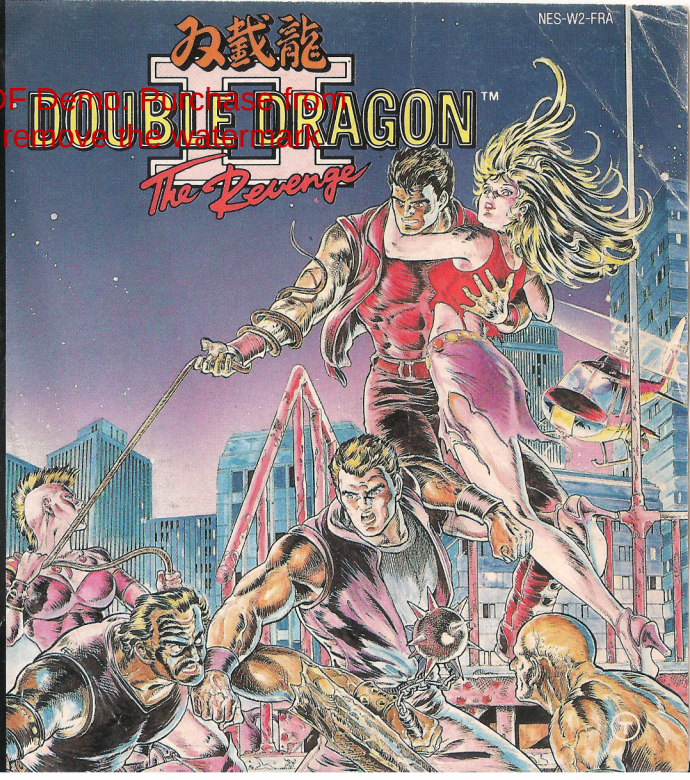
Acclaim™
entertainment, inc
Masters of the Game™

Licensed by Nintendo®
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

NES-W2-FRA

双截龍 II DOUBLE DRAGON™ The Revenge

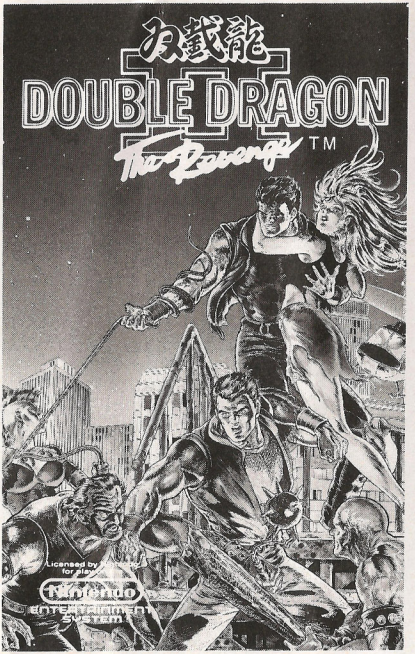


The Black Shadow Warriors. They've gunned down your girl. And you and your brother Jimmy Lee are out for revenge.

In your quest, you'll encounter nunchaku-toting enemy gangs. You'll battle through dangerous alleyways and in underwater tunnels. But nothing is too much for you two. Because you're trained masters of the invincible martial art of the Double Dragon.

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo



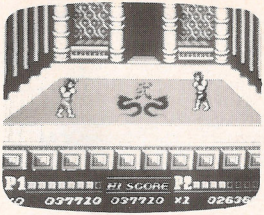
THIS TIME THEY'VE GONE TOO FAR...

Nuclear war has ravaged the city. And a gang of ruthless criminals, the Black Shadow Warriors, are trying to take over. They're Danger with a capital "D."

Thugs and muggers. Tough street chicks. Greasers and hoods. High-jumpers and karate choppers. Plus burly bosses, gruesome giants and freaky ondrobots.

First they hit the universally-famous Double Dragon Dojo, the home of the Double Dragon warriors. Martial arts students there were in constant training. Building their strength. Developing invincible moves. Honing their skills.

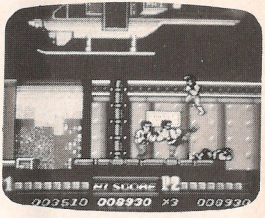
But they weren't powerful enough. Or fast enough. Because somehow the Black



Shadow Warriors managed to overcome everyone of the men in training. And then they committed the ultimate crime: they gunned down your girl, Marion.

Only you and your brother are left. Left to take on the entire army of Black Shadow Warriors. Left to push them out of the city. To follow them back to the dangerous source of their operation. Back to where their leader is. Back to where you can avenge the loss of Marion.

You'll have to use every Double Dragon martial arts move you've mastered. The punches and kicks. The elbow smashes and jump kicks. The hair pulls and hair throws. Even the incredible "SPINNING CYCLONE" and "HYPER UPPERCUT."



The more you fight, the better you get. Which is a good thing. Because the deeper

you get into Black Shadow territory, the more difficult things get.

The quest is unlike any you have ever embarked upon – with enemies unlike any you've ever encountered. In fact, you'll enter places no one outside of the Black Shadow gang has ever dared to go.

Places that hold a never-ending barrage of sheer terror. Places filled with warriors so evil, so treacherous, that only a Double Dragon warrior has a chance for survival.

And that's where *this* adventure begins...

GETTING READY FOR REVENGE

LOADING

1. Make sure the power switch on your Nintendo® Control Deck is OFF.

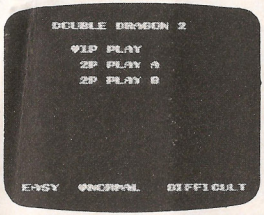
2. Insert the *DOUBLE DRAGON II: THE REVENGE*™ cartridge as described in your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® manual.

3. Turn the power switch ON.

You'll first see the *DOUBLE DRAGON II: THE REVENGE*™ title screen. When you press the START BUTTON on player 1's controller, you'll see the game selection screen – with *nine* combinations of ways to play.

SELECTING NUMBER OF PLAYERS AND TYPES OF GAMES

DOUBLE DRAGON II: THE REVENGE™ gives you *three* different player options and *three* difficulty options to choose from – nine different ways to play in all.



TO SELECT PLAYER CHOICES – Move the UP and DOWN CONTROL PAD ARROWS on Player 1's controller until the heart ♥ is flashing next to your selection.

1P PLAY – One player only. You against the Black Shadow Warriors – all by yourself.

2P PLAY A – Requires 2 players. You (Billy) and your brother (Jimmy) take on the Shadow Warriors together.

2P PLAY B – Also requires 2 players. Only this time you and Jimmy can fight each other, though your real objec-

tive is to take on the Shadow Warriors.

TO SELECT DIFFICULTY LEVELS – Move the RIGHT and LEFT CONTROL PAD on player 1's controller until the ♥ is flashing next to your selection.

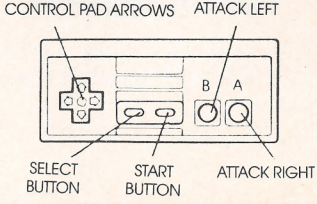
PRACTICE – A good way to master the Double Dragon maneuvers. The PRACTICE level ends after you've completed the first *three* missions – at which point you should be ready to attempt the WARRIOR level.

WARRIOR – Just like the arcade version. In this level the Black Shadow Warriors will be more difficult to defeat. At the end of this level – which has *eight* missions in all – you'll confront the mysterious *Double Illusion*. Once you overcome it, you'll be ready to attempt to become a Double Dragon SUPREME MASTER.

SUPREME MASTER – *Beyond* the arcade version! This level takes pure Double Dragon prowess and is recommended for Black Belts only. It includes the eight missions of the WARRIOR level, *plus* a ninth level in which you must confront the ellusive mastermind behind the entire Black Shadow operation. His evil powers are beyond anything you've ever encountered.

THE CONTROLS

The following illustration shows you your control points. Throughout this instruction book we will refer to these



IMPORTANT! USING THE ARCADE-STYLE ATTACK BUTTONS

ATTACKING LEFT AND RIGHT – The controls in Double Dragon II: The Revenge™ are set up a bit differently from other Nintendo® games you may have played. Because in this game, the controls can be used exactly like those in the arcade game!

- To attack to the right, always press the A BUTTON
- To attack to the left, always press the B BUTTON

The style of attack you use (kicks, punches, uppercuts, jumps, etc.) is determined by what other control keys you press and by your relationship to the enemy.

Once you get the hang of it, you'll be able to fight enemies from both the left and right side – without having to waste time turning around – just like a real martial arts master!

BASIC MOVES

TO MOVE – Press the CONTROL PAD ARROWS RIGHT, LEFT, UP or DOWN. Or to move diagonally, press *in between* the ARROWS.

TO JUMP – Press the A BUTTON and B BUTTON simultaneously.

TO PAUSE – Press the START BUTTON.

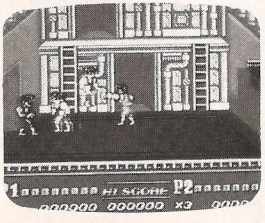
TO RESTART – Press the START BUTTON again.

THROWING PUNCHES

TO PUNCH – Press the A or B ATTACK BUTTON in the *same direction* you're facing.

- If you're facing left, press the B Button to punch.
- If you're facing right, press the A Button to punch.

UPPERCUTS – This is accomplished the same way as a PUNCH (by pressing the ATTACK BUTTON in the *same direction* you're facing). But before you can execute an UPPERCUT, you'll first have to deliver several PUNCHES in a row to weaken your opponent.



GETTING YOUR KICKS

TO KICK (BACK KICK) – Press the ATTACK BUTTON in the *opposite direction* you're facing.

- If you're facing left, press the A Button to kick.
- If you're facing right, press the B Button to kick.

TO DELIVER A JUMP KICK – First press the A and B BUTTONS simultaneously to jump. Then – while in the air – Press the ATTACK BUTTON to kick in the *same direction* you're facing.

UP FOR GRABS

There are several different moves you can do when you grab the enemy by the hair or collar. Each move builds on the first one, as follows:

TO GRAB AN ENEMY'S HAIR OR COLLAR – First deliver several PUNCHES in a row to tire your enemy out and make him drop his head a bit. Then immediately press the CONTROL PAD ARROW in the *same direction* of the enemy.

NOGGIN KNOCKERS—Once you've grabbed the enemy's hair or collar, repeatedly press the ATTACK BUTTON in the *same direction* you're facing, and you'll knock your opponent's noggin.

TO HURL THE ENEMY—Once you've grabbed the enemy's hair, press the ATTACK BUTTON in the *opposite direction* you're facing. The enemy will then be hurled over your shoulder, into the air.

FOR AN UPPER KICK—When seizing the enemy's hair, press the UP ARROW *and* the ATTACK BUTTON in the *same direction* you're facing.

FOR AN ELBOW DROP—When seizing the enemy's hair, press the DOWN ARROW *and* the ATTACK BUTTON in the *same direction* you're facing.

UPSTAIRS, DOWNSTAIRS

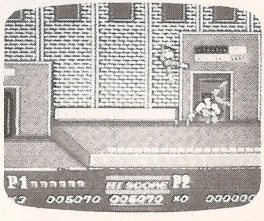
TO SCALE A LADDER OR OPEN A DOOR—Press the UP ARROW.

TO GO DOWN A LADDER—Press the DOWN ARROW.

SPECIAL TRICKS OF TIMING

When you're on a roll and everything's working perfectly, you'll be able to perform some very outrageous tricks. They are:

SPINNING CYCLONE—To spin in mid-air with one foot extended, jump by pushing *both* ATTACK BUTTONS simultaneously, then push either the A or B ATTACK BUTTON to spin in that direction.



This incredible move takes split second timing—and lots of practice. If you don't get the timing perfect, you'll execute a jump kick instead.

HYPER UPPERCUT—This exceptionally powerful uppercut can be delivered if you press either the A or B ATTACK BUTTON just as you're landing from a jump, or as you're getting up from a fall. You'll have to experiment to develop the exact timing.

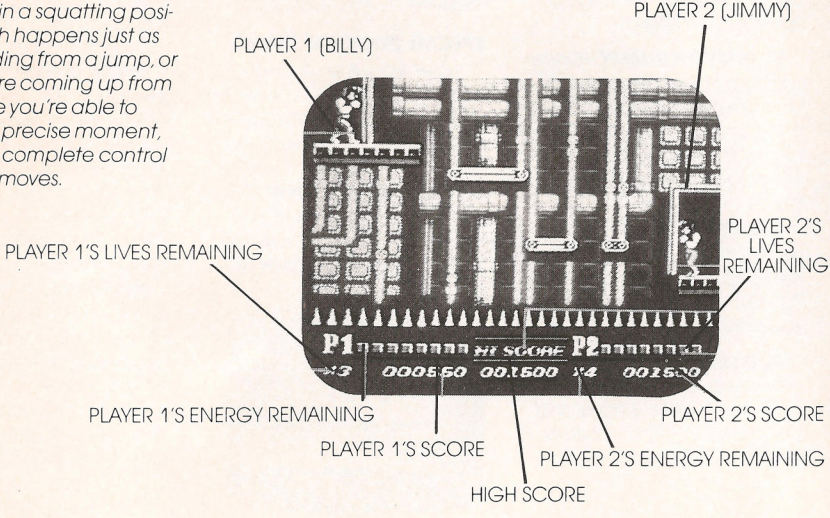
HIGH JUMP KICK—To jump and give a powerful knee kick at the same time, wait until the precise moment you've landed from a jump or just as you're getting up from a fall. Then immediately push the CONTROL PAD ARROW in the

same direction as the enemy, and press *both* ATTACK BUTTONS simultaneously.

NOTE: HYPER UPPERCUT and HIGH JUMP KICK require that you begin in a squatting position – which happens just as you're landing from a jump, or just as you're coming up from a fall. Once you're able to gauge this precise moment, you'll have complete control over these moves.

ON THE SCREEN

All the game play information lies across the screen as follows:



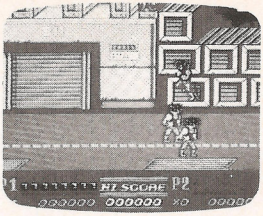
THE NINE MISSIONS

There are *nine* separate missions Billy and Jimmy must complete in avenging the Black Shadow Warriors. Remember, in the PRACTICE level, you can only complete the first 3 missions. In the WARRIOR level, you can make it to mission 8 and in the SUPREME MASTER level, you can make it to the 9th and final mission.

Many of the missions have several different screens. But you will know when you are beginning a new mission.

These are the different missions you'll take on:

MISSION 1: Into the Turf – Satellite inner-city headquarters for the Black Shadow gang. Get in there, clean the place out and head for the roof.

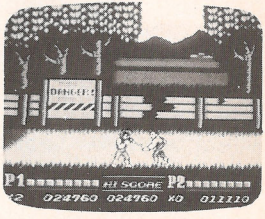


MISSION 2: At the Heliport – The Black Shadow gang keeps its chopper up here. But once they see what you're doing to their guys, they're going to try to head for the skies.

MISSION 3: Battle in the Chopper – Steady boys...This chopper really rocks and rolls. And it's headed straight towards enemy headquarters – which is hidden on a secret island somewhere in the middle of the ocean.

MISSION 4: Undersea Base – This submerged hide-out is loaded with the latest in high-tech surveillance systems and weaponry. It's treacherous. And it's the home of the giant metal claws. Good Luck!

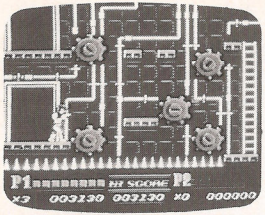
MISSION 5: Forest of Death – This hide-out's disguised as a forest, hidden deep in the island's hills. And it's rigged to plow enemies like you into the ground. So play it carefully. Know the ropes. And watch out for heavy moving equipment.



MISSION 6: Mansion of Terror – You're getting hot now. Because you've just entered the outer core of Black Shadow Central. You'll need *all* your instincts – because nothing is as it appears – and some things have a way of *disappearing*.

MISSION 7: Trap Room (Dungeon of the Mansion) – Here lie the inner workings of the Black Shadow domain. Don't let the maze of pipes, wheels, and gears bring you to a grinding halt. And – oh yes – watch out for runaway bullets.

MISSION 8: The Double Illusion – Hey! What's going on here? These guys look exactly like you! And they're every bit as powerful. So now you're going to find out what it's like to be the recipient of your dangerous moves.



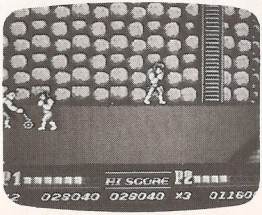
MISSION 9: Final Confrontation? – This is where *he* lives. The mastermind and sensei of the Black Shadow Warriors. He's got the agility of a cat, the eye of a hawk and the raw strenght of a superbeast. He won't go down easy. *If* he goes down at all.

And if you do defeat the sensei of the Black Shadow Warriors, it's quite possible a miracle will happen. Maybe the greatest miracle of all.

WEAPONS OF THE STREET

Double Dragon Warriors don't carry weapons. But if your fighting skills are well tuned, you may be able to disarm the Black Shadow Warriors and use their weapons to your own advantage. Here are some of the weapons you may be able to pick up:

- Knife
- Chain Whip
- Hand Grenade
- Incendiary Bomb
- Iron Pipe



TO GRAB WEAPONS – If an enemy drops a weapon, you can grab it by moving directly over the weapon and pressing either the A BUTTON or B BUTTON.

USING WEAPONS

To throw a knife or bomb, press the ATTACK BUTTON in the *same direction* you're facing. You can still KICK while holding your weapon by pressing the ATTACK BUTTON in the *opposite direction* you're facing.

To throw an iron pipe, press the ATTACK BUTTON in the *opposite direction* you're facing.

To swing an iron pipe, press the ATTACK BUTTON in the *opposite direction* you're facing.

To swing a chain, press the ATTACK BUTTON in the *same direction* you're facing. You can still KICK while holding your weapon by pressing the ATTACK BUTTON in the *opposite direction* you're facing.

OTHER ENEMY WEAPONS

These are other weapons the enemy will try to use against you:

- Boomerang
- Shuriken

WARNING: When you defeat a Black Shadow Warrior, their weapon will disappear (even if you're holding it). Which may lead you to wonder...was the enemy even there at all?

THE LIVES OF BILLY AND JIMMY

Both Billy and Jimmy begin each game with 3 lives.

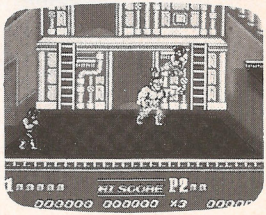
Within each life there are 8 Energy Units. As you fight and get injured, your Energy Units are depleted.

If you lose all your Energy Units, you will lose a life. Other ways of losing a life include falling off a building, into water, or onto deadly devices.

As you enter each new mission (not screen) of the game, your energy units will be replenished.

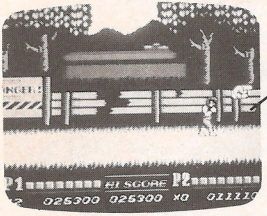
TRICKS OF THE DOUBLE DRAGON

- Timing is everything. The more you play, the more



you'll discover the split-second "feel" of doing the amazing "SPINNING CYCLONE" or the devastating "HYPER UPPERCUT."

- If there's not enough room to jump, don't. Or you'll end up flat on your back.
- Leave no door untried.
- Follow the pointing hand. But think, test and experiment before you *plunge* right in.
- When you're holding a weapon, wait for the best time to throw it by defending yourself wiith KICKS. Otherwise, you may end up throwing away a chance for a powerful attack when you need it the most.



POINTING HAND

Hiiieeeeeeeeee Ya!!!!!!!!!!

The Black shadow Warriors are tough. Against them, most martial artists would be doomed. But you have the training, the practice, the gift – of the Double Dragon. It's the most powerful force ever to fight evil. So go forward and seek your revenge.

And do your best to ensure that in the end, good triumphs over evil. You're our only hope!

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Les Guerriers Ombres Noires...Ils ont abattu votre fiancée. Vous et votre frère Jimmy Lee avez soif de vengeance.

Au cours de votre aventure, vous ferez face à des bandes ennemies expertes en lancer de nunchackus. Vous combattrez dans des passages dangereux et dans des tunnels sous-marins. Mais rien n'est hors de votre portée, parce que vous avez maîtrisé la technique invincible des arts martiaux de Double Dragon.

Ce sceau est votre garantie que Nintendo a contrôle ce produit et qu'il répond aux normes de qualité de fabrication, de fiabilite et d'interêt de jeu. Veillez à toujours acheter des jeux et accessoires portant ce sceau pour assurer une compatibilite totale avec votre console Nintendo.

NINTENDO et NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM sont des marques déposées de NINTENDO Co., Ltd.

CETTE FOIS-CI, ILS ONT ETE TROP LOIN...

La guerre nucléaire a dévasté la ville. Et une bande impitoyable de criminels, les Guerriers Ombres Noires, essaye de prendre le pouvoir. Ils représentent le DANGER en lettres majuscules.

Des brutes et des cogneurs. Des durs. Des loubards et des voyous. Ils bondissent et savent distribuer des coups de karaté. Avec, en plus, des chefs de bande taillés comme des armoires à glace, des géants monstrueux à vous donner la chair de poule, et des robots.

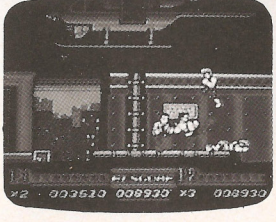
Pour commencer, ils ont attaqué Dojo, le célèbre camp des Guerriers Double Dragon. Des élèves en arts martiaux s'y trouvaient, s'éduquant sans cesse, développant leurs forces, mettant au point

des coups invincibles, améliorant leurs talents. Mais ils n'étaient pas assez puissants, ou rapides... Car, d'une manière ou d'une autre, les Guerriers Ombres Noires ont réussi à vaincre chacun des élèves. Ensuite, ils ont commis le crime impardonnable: ils ont abattu Marion, votre fiancée.

Il ne reste plus que votre frère et vous, face à toute l'armée des Guerriers Ombres Noires. Vous êtes seuls pour leur faire quitter la ville, pour les poursuivre jusqu'au repaire dangereux d'où ils lancent leurs opérations, là où se trouve leur chef, là où vous pourrez venger la perte de Marion.

Vous devrez employer chaque mouvement des arts martiaux Double Dragon que vous avez appris. Les coups de poing et les coups de pied. Les coups de coude et les coups de pied jetés. Tirez les par les cheveux et jetez les à terre ou encore, utilisez les techniques incroyables du "CYCLONE TOURNOYANT et de l' HYPER UPPERCUT.

Plus vous combattrez, plus vous vous améliorerez! Heu-



reusement pour vous, car plus vous vous enfoncerez dans le territoire des Ombres Noires, plus les choses deviendront difficiles.

Cette aventure ne ressemble à aucune de celles dans lesquelles vous vous êtes embarqué le passé – les embarqué dans le passé–les ennemis sont différents de ceux que vous avez rencon- allez pénétrer dans des lieux où seuls les membres de la bande des Ombres Noires ont eu le courage d'aller.

Des lieux que protège un éternel barrage de terreur indescriptible. Des lieux peuplés de guerriers si cruels, si fourbes, que seul un guerrier Double Dragon a une chance de survivre.

Et c'est là que cette aventure commence...

PREPARATION DE LA VENGEANCE

CHARGEMENT

1. Veillez à ce que l'interrupteur de courant de votre console Nintendo® soit sur la position OFF

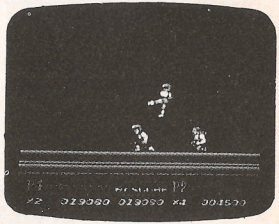
2. Inserrez la cartouche DOUBLE DRAGON II: The Revenche™ conformément aux indications de votre manuel NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®.

3. Mettez l'interrupteur de courant sur la position ON.

Vous verrez apparaître l'écran titre *DOUBLE DRAGON II:* The Revenche™. En appuyant sur le bouton START de la manette du joueur 1, vous verrez l'écran de sélection de jeu qui vous proposera neuf combinaisons possibles.

SELECTION DU NOMBRE DE JOUEURS ET DES TYPES DE JEU

DOUBLE DRAGON II: LA VENGEANCE™ vous propose de choisir entre trois options en ce qui concerne les joueurs, et trois options de difficulté de jeu, c'est-à-dire, neuf options en tout.



SELECTION DES OPTIONS DE JOUEURS –

Déplacez les touches HAUT et BAS de la manette multidirectionnelle du joueur 1 jusqu'à ce que le signe en

forme de coeur clignate à côté de votre choix.

1P PLAY – Un seul joueur. Vous, tout seul, contre les Guerriers Ombres Noires.

2P PLAY A – Il faut deux joueurs. Vous (Billy) et votre frère (Jimmy) affrontez ensemble les Guerriers Ombres Noires.

2P PLAY B – Il faut également deux joueurs. Mais cette fois, vous et Jimmy pouvez rivaliser l'un contre l'autre, bien que votre véritable objectif soit de vous en prendre aux Guerriers Ombres Noires.

SELECTION DES NIVEAUX DE DIFFICULTE – Déplacez les touches GAUCHE et DROITE de la manette multidirectionnelle du joueur jusqu'à ce que le signe en forme de coeur clignote à côté de votre choix.

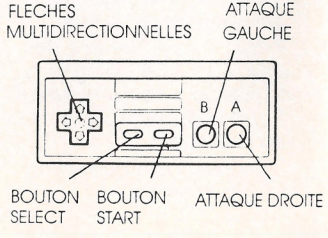
ENTRAINEMENT – Un bonne façon de maîtriser les manoeuvres Double Dragon. Le niveau ENTRAINEMENT s'achève quant vous avez terminé les trois premières missions – moment à partir duquel vous devriez être prêt à passer au niveau GUERRIER.

GUERRIER – Tout comme dans le version d'arcade, c'est un niveau où les Guerriers Ombres Noires seront plus difficiles à vaincre. A la fin de ce niveau qui comporte huit missions au total, vous affronterez la mystérieuse Double Illusion. Une fois cette dernière vaincue, vous serez prêt à tenter de devenir un MAITRE SUPREME Double Dragon.

MAITRE SUPREME – Plus loin que la version d'arcade! Ce niveau exige de véritables talents Double Dragon et n'est conseillé que pour les Ceintures Noires. Il comporte les huit missions du niveau GUERRIER, plus une neuvième dans laquelle vous devrez lutter avec l'insaisissable cerveau qui commande à distance toute l'opération Ombres Noires. Ses pouvoirs maléfiques dépassent tout ce que vous avez recontré jusqu'à ce jour.

LES COMMANDES

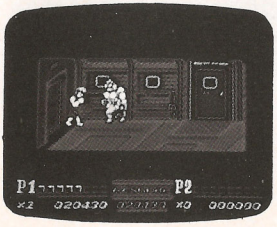
Le dessin ci-dessous vous montre les différentes commandes. Tout au cours de ce manuel, nous nous réfererons à ces commandes en utilisant les noms indiqués ci-après.



IMPORTANT! UTILISATION DES BOUTONS D'ATTAQUE STYLE ARCADE

ATTAQUE GAUCHE ET DROITE – Les commandes de Double Dragon II: The Revenche™ sont agencées un peu différemment de celles des autres jeux Nintendo® que vous avez pu utiliser. Il en est ainsi pour vous permettre d'utiliser les commandes exactement comme dans le jeu d'arcade!

- Pour attaquer à droite, appuyez toujours sur le BOUTON A



- Pour attaquer à gauche, appuyez toujours sur le BOUTON B

Le style d'attaque que vous employez (coups de pied, coups de poing, uppercuts, sauts, etc.) est déterminé par les autres boutons de commande sur lesqueis vous appuyez, ainsi que par votre position par rapport à l'adversaire.

Une fois que vous aurez pris le coup, vous pourrez combattre vos ennemis sur chaque flanc – sans avoir à tourner et à perdre ainsi du temps – tout comme un véritable maître en arts martiaux.

MOUVEMENTS ELEMENTAIRES POUR VOUS DEPLACER

– Appuyez sur les flèches DROITE, GAUCHE, HAUT ou BAS de la manette multidirectionnelle. Pour vous déplacer en diagonale, appuyez entre les FLECHES.

POUR SAUTER – Appuyez simultanément sur les BOUTONS A ET B.

POUR UNE PAUSE – Appuyez sur le BOUTON START.

POUR REDEMARRER LE JEU – Appuyez encore une fois sur le BOUTON START.

COUPS DE POING

POUR DONNER UN COUP DE POING – Appuyez sur le BOUTON D'ATTAQUE A ou B, le bouton qui se trouve dans la même direction que la votre.

- Si vous faites face vers la gauche, appuyez sur le Bouton B pour donner un coup de poing.
- Si vous faites face vers la droite, appuyez sur le Bouton A pour donner un coup de poing.

UPPERCUTS – Vous vous y prenez comme pour un COUP DE POING, en appuyant sur le BOUTON D'ATTAQUE dans la direction vers laquelle vous faites face. Mais avant de pouvoir donner un UPPERCUT, vous devrez d'abord asséner une série de COUPS DE POING successifs pour affaiblir votre adversaire.

COUPS DE PIED

POUR DONNER UN COUP DE PIED (EN REVERS) – Appuyez sur le BOUTON D'ATTAQUE dans la direction opposée à celle vers laquelle vous faites face.

- Si vous faites face vers la gauche, appuyez sur le Bouton A pour donner un coup de pied.
- Si vous faites face vers la droite, appuyez sur le Bouton B pour donner un coup de pied.

POUR DONNER UN COUP DE PIED EN SAUTANT – Commencez par appuyer simultanément sur les BOUTONS A et B. Ensuite, pendant que vous êtes en l'air – appuyez sur le BOUTON D'ATTAQUE pour donner un coup de pied dans la direction vers laquelle vous faites face.

PRISES

Vous pouvez exécuter différentes prises quand vous attrapez un adversaire par les cheveux ou le col. Chaque prise est construite à partir de la première comme indiqué ci-après:

POUR ATTRAPER UN ADVERSAIRE PAR LES CHEVEUX OU LE COL – Commencez par lui donner une série de coups de poing pour le fatiguer et lui faire baisser un peu la tête. Aussitôt après, appuyez sur la FLECHE DE LA MANETTE MULTI-DIRECTIONNELLE qui est dans la direction de l'adversaire.

CASSE CABOCHES – Ayant attrapé les cheveux ou le col de votre adversaire, appuyez plusieurs fois sur le BOUTON D'ATTAQUE dans la direction vers laquelle vous faites face, et vous lui casserez la caboche.

POUR PROJETER L'ADVERSAIRE – Ayant attrapé les cheveux de l'adversaire, appuyez sur le BOUTON D'ATTAQUE correspondant à la direction opposée à celle vers laquelle vous faites face. L'adversaire sera projeté en l'air par dessus votre épaule.

POUR UN COUP DE PIED JETE – Ayant attrapé les cheveux de l'adversaire, appuyez sur la FLECHE HAUT et sur le BOUTON D'ATTAQUE dans la direction vers laquelle vous faites face.

POUR UN COUP DE COUDE – Ayant attrapé les cheveux de l'adversaire, appuyez sur la FLECHE BAS et sur le BOUTON D'ATTAQUE dans la direction vers laquelle vous faites face.

DE HAUT EN BAS

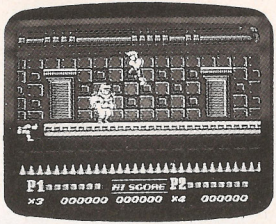
POUR GRIMPER A UNE ECHELLE OU OUVRIR UNE PORTE – Appuyez sur la FLECHE HAUT.

POUR DESCENDRE D'UNE ECHELLE – Appuyez sur la FLECHE BAS.

TOURS SPECIAUX DE SYNCHRONISATION

Quand vous êtes en train de rouler et que tout fonctionne parfaitement, vous serez capable de réaliser quelques tours absolument fantastiques. Les voici:

LE CYCLONE TOURNOYANT – Pour tournoyer en plein air avec un pied tendu, sautez en



appuyant simultanément sur les deux BOUTONS D'ATTAQUE, puis en appuyant soit sur le BOUTON A soit sur le BOUTON B pour tournoyer dans le sens désiré.

Ce mouvement incroyable exige une synchronisation parfaite et beaucoup d'entraînement. Si votre synchronisation laisse à désirer, vous réaliserez un saut jeté à la place.

HYPER UPPERCUT – Cet uppercut d'une force extraordinaire peut être asséné si vous appuyez soit sur le BOUTON D'ATTAQUE A soit sur le BOUTON D'ATTAQUE B au moment où vous prenez contact avec le sol après un bond ou quand vous vous relevez après une chute. Vous devrez faire beaucoup de tentatives pour perfectionner votre synchronisation.

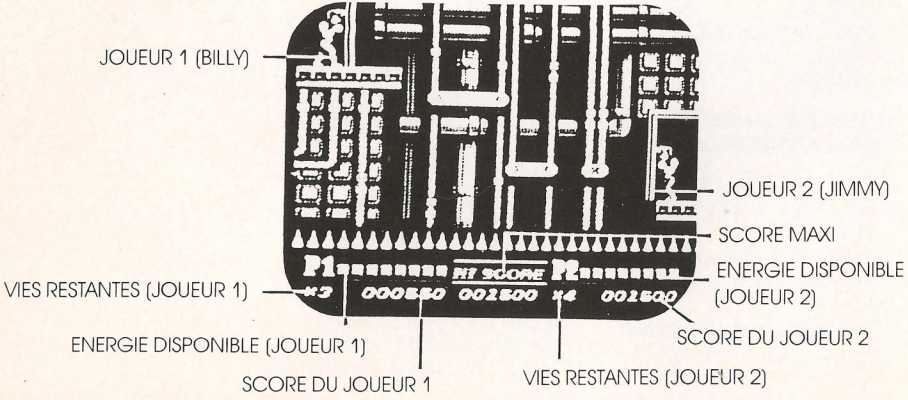
BOND AVEC COUP DE GENOU – Pour sauter en l'air et donner en même temps un puissant coup de genou, attendez le moment précis où vous prenez contact avec le sol après un bond ou quand vous vous relevez après une chute. Appuyez immédiatement sur la FLECHE DE LA MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE dans la même direction que l'adversaire et appuyez simultanément sur les deux BOUTONS D'ATTAQUE.

REMARQUE: l'HYPER UPPERCUT et le BOND AVEC COUP DE GENOU demandent un

départ d'une position accroupie, ce qui est le cas au moment où vous touchez le sol après un bond ou que vous vous relevez après une chute. Dès que vous serez en mesure d'apprécier cet instant précis, vous maîtriserez totalement ces movements.

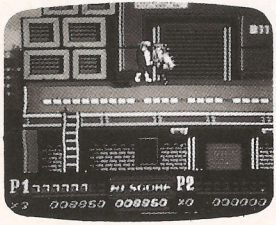
SUR L'ECRAN

Tous les renseignement concernant le jeu sont disposés de la maniére suivante, en haut de l'écran:



LES NEUF MISSIONS

Billy et Jimmy doivent accomplir neuf missions différentes pour prendre leur revanche sur les Guerriers Ombres Noires. Souvenez-vous, au niveau ENTRAINEMENT, vous ne pouvez effectuer que les 3 premières missions. Au niveau GUERRIER, vous pouvez aller jusqu'à la mission 8, et au niveau MAITRE SUPREME, vous pouvez accéder à la 9ème et ultime mission.



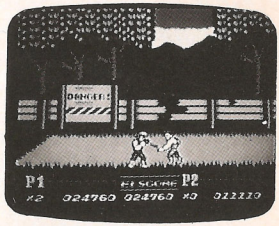
La plupart de ces missions comportent plusieurs écrans. Tout cela vous le saurez en débutant une nouvelle mission. Voici la liste des différentes missions que vous devrez entreprendre:

MISSION 1: Au travail – Satellite Ville intérieure, quartier général de la bande des Ombres Noires. Introduisez-vous dans la place, nettoyez-la et dirigez-vous vers le toit.

MISSION 2: A l'Héliport – La bande des Ombres Noires garde son hélicoptère en ce lieu. Mais dès qu'ils vont voir ce que vous faites à leurs potes, ils vont essayer de décoller.

MISSION 3: Bagarre dans l'hélicoptère – Du calme les enfants...Cet hélicoptère fait vraiment du rock and roll. De plus, il se dirige droit vers le Q.G. ennemi – qui est caché dans une île secrète quelque part au milieu de l'océan.

MISSION 4: Base sous-marine – Cette cachette submergée est bourrée de systèmes de surveillance et d'armes dernier cri. Elle est pleine d'embûches. En outre, c'est le domaine des pinces métalliques géantes. Bonne chance!



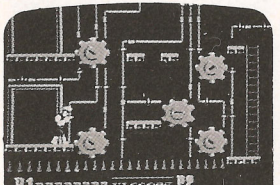
MISSION 5: La Forêt de la Mort – Ce repaire est camouflé en forêt cachée dans les profondeurs des collines de l'île. Il est équipé pour écraser les ennemis de votre espèce. Alors, soyez prudents. Apprenez toutes les ficelles. Et faites attention au matériel lourd quand il se déplace.

MISSION 6: La Demeure de la Peur – Enfin vous brûlez parce que vous venez de pénétrer dans le noyau externe du Centre des Ombres Noires. Vous devrez compter sur votre instinct car tout n'est qu'apparence et certaines choses disparaissent mystérieusement.

MISSION 7: Le Piège (le cachot de la Demeure) – C'est ici que se trouvent les mécanismes cachés du domaine des Ombres Noires. Ne vous laissez pas arrêter net par un labyrinthe de tuyaux, de poulies et de rouages. Et – oh oui – faites attention aux balles perdues.

MISSION 8: La Double Illusion – Hé! qu'est-ce qui se passe? Ces types vous ressemblent exactement! Et ils sont aussi forts que vous. Ainsi maintenant vous allez apprendre ce qu'il en est d'être le destinataire de vos coups dangereux.

MISSION 9: La confrontation Finale? C'est ici qu'il vit, il est le Cerveau et le chef des Guerriers Ombres Noires. Il a l'agilité d'un chat, les yeux d'un épervier et la force brute d'un super-animal. Il ne se laissera pas abattre facilement, si jamais il se laisse abattre!



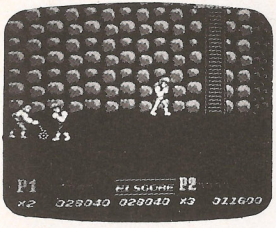
Mais si vous parvenez à le vaincre, lui le maître des Guerriers Ombres Noires, il est bien possible qu'un miracle se produise. Ce sera peut-être le plus grand de tous les miracles.

LES ARMES DE LA RUE

Les Guerriers Double Dragon ne sont pas armés. Mais si votre aptitude au combat est des meilleures, il est possible que vous sachiez désarmer les Guerriers Ombres Noires et utiliser leurs armes à votre propre avantage. Nous vous presentons quelques unes des armes que vous pourrez éventuellement remasser:

- Couteau
- Fouet à chaîne
- Grenade à main
- Bombe incendiaire
- Tube en fer

POUR PRENDRE UNE ARME – Si un adversaire laisse tomber une arme, vous pouvez la récupérer en vous plaçant directement sur elle, et en appuyant soit sur le BOUTON A soit sur le BOUTON B.



UTILISATION DES ARMES – Pour lancer un couteau ou une bombe, appuyez sur le BOUTON D'ATTAQUE dans la direction vers laquelle vous faites face. Vous pouvez aussi donner un COUP DE PIED tout en tenant votre arme, en appuyant sur le BOUTON D'ATTAQUE du côté opposé à votre direction.

Pour lancer un tube en fer, appuyez sur le BOUTON D'ATTAQUE du côté opposé à votre direction.

Pour faire tournoyer un tube en fer, appuyez sur le BOUTON D'ATTAQUE du côté opposé à votre direction.

Pour faire tournouyer une chaîne, appuyez sur le BOUTON D'ATTAQUE dans la direction vers laquelle vous faites face. Vous pouvez aussi donner un COUP DE PIED tout en tenant votre arme, en appuyant sur le BOUTON D'ATTAQUE du côté opposé à votre direction.

AUTRES ARMES ADVERSES

L'ennemi essayera également de se servir des armes suivantes contre vous:

- Boomerang
- Shuriken
- ATTENTION: Quand vous battez un Guerrier Ombres Noires, son arme disparaît (même si vous la tenez dans votre main). C'est pourquoi vous pourrez penser... y-avait-il un ennemi après tout?

LES VIES DE BILLY ET DE JIMMY

Billy et Jimmy commencent chaque jeu avec trois vies chacun.

Chaque vie comporte 8 Unités d'Energie. Ces unités se consument en raison de vos combats et de vos blessures.

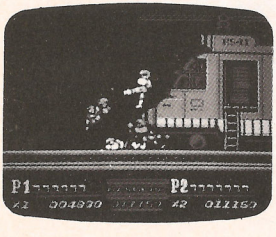
Si vous perdez toutes vos Unités d'Energie, vous perdez une vie. Vous pouvez également perdre une vie en tombant du haut d'un édifice,

dans l'eau, ou dans des dispositifs meurtriers.

Vos unités d'énergie seront reconstituées au début de chaque nouvelle mission (pas de chaque écran).

TOURS DU DOUBLE DRAGON

- Tout est dans la synchronisation. Plus vous jouerez mieux vous sentirez la fraction de seconde qui vous permet de faire l'étonnant CYCLONE TOURNOYANT ou le dévastateur HYPER UPPERCUT.



- S'il n'y a pas assez de place pour sauter, ne sautez pas sinon vous finirez les quatre fers en l'air.

POINTING HAND

- Essayez toutes les portes sans exception.
- Suivez la main qui vous guide. Mais avant de vous lancer, réfléchissez, faites des essais, des expériences.
- Quand vous détenez une arme, attendez le moment propice pour la lancer et défendez-vous avec des COUPS DE PIED. Autrement, vous pouvez gaspiller le moyen de vous protéger d'une attaque puissante au moment où vous en aurez le plus besoin.

HiiieeeeeeeYa!!!!!!!!!

Les Guerriers Ombres Noirs sont des durs. Contre eux, la plupart des experts en arts martiaux seraient condamnés d'avance. Mais vous bénéficiez de l'entraînement, de la pratique, du don de Double Dragon. C'est l'arme la plus puissante jamais créée pour lutter contre le Mal. Alors, en avant et vengez-vous.

Et faites de votre mieux pour que finalement le Bien triomphe du Mal. Vous êtes notre seul espoir!

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

De Zwarte Schaduw Bende. Zij hebben je vriendin neergeschoten en jij, samen met je broer Jimmy Lee zoeken wraak.

Tijdens je tocht ontmoet je vijandige nunchaku-bendes. Je vecht je een weg door smalle gangetjes en ondergelopen tunnels. Dat is voor jullie geen probleem, want jullie zijn Double Dragon Meesters.

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen, te weten betrouw-baarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is, omdat dit een compleet en passend Nintendo Systeem waarborgt.

Nintendo en Nintendo Entertainmnet System zijn handelsmerken van Nintendo Co., Ltd.

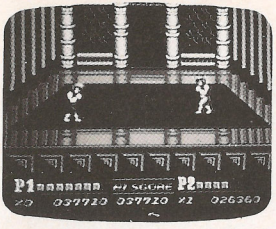
NU ZIJN ZE ECHT TE VER GEGAAN...

Een grote oorlog heeft de stad vernield en een bende gangsters, de Zwarte Schaduw Bende, probeert de stad over te nemen. Ze zijn een groot gevaar.

Tuig en aanranders, Dellen en Macho's. Karate figuren. Samen met sterke Bazen, grote Reuzen en gekke Androbots.

Eerst overvallen ze de Double Dragon Kelder, basis van de Double Dragon Meesters, gevechtskunstenaars die constant oefenen. Onoverwinnelijk zijn. Steeds beter worden.

Maar ze waren niet sterk genoeg, of snel genoeg. De Zwarte Schaduw bende heeft iets verschikkelijkd ge daan...je vriendin,



Alleen jij en je broer zijn overgebleven. Samen tegen het leger van de Zwarte Schaduw. Jullie moeten de stad redden. Vernietig hun operatie. Hun leider vinden. Marion wreken.

Je hebt alle Double Dragon kunsten nodig die je kent.

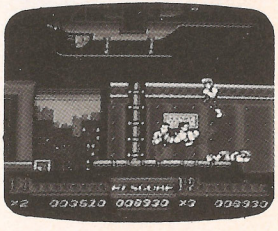
De slagen en schoppen. Elleboog en Sprong Kicks. Alle worpen. Zelfs de SPINNENDE CYCLOON en de HYPER UPPERCUT.

Hoe meer je vecht, hoe beter je wordt. En dat heb je nodig, want als je verder komt in het Zwarte Schaduw territorium, wordt alles steeds moeilijker.

Zo'n uitdaging heb je nog nooit meegemaakt – met vijanden die je nog nooit gezien hebt. Je komt zelfs op plaatsen waar nooit iemand anders dan de Zwarte Schaduw is geweest.

Plaatsen gevuld met geweld en terreur. Plaatsen, zo gevuld met gevaarlijke terroristen, waar allen de beste.

Double Dragon Warriors kunnen overleven. En daar begint ons avontuur...



AANZETTEN

1. Let erop dat het Nintendo Control Deck UIT staat.

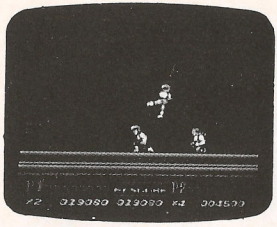
2. Stop de DOUBLE DRAGON II THE REVENGE spelcassette in het Control Deck zoals in de gebruiksaanwijzing ervan staat.

3. Zet het Control Deck AAN.

Je ziet nu het DOUBLE DRAGON II THE REVENGE titelscherm. Druk op START van controller 1 en hetmet NEGEN verschillende spelmogelijkheden.

AANTAL SPELERS EN SPELTYPE KIEZEN

DOUBLE DRAGON II THE REVENGE heeft drie verschillende spelers keuzes en drie verschillende moeilijkheidsceuzes – totaal 9 keuzes.



DE SPELERS KEUZES – Druk op de Vierpuntsdruktoets van controller 1 tot het * bij de juiste keuze staat.

1P PLAY – Aleen 1 speler. Je speelt tegen de Zwarte Schaduw Bende – in je eentje.

2P PLAY A – Met 2 spelers – jij (Billy) speelt samen met je broer (Jimmy) tegen je Zwarte Schaduw Bende.

3P PLAY B – Ook met 2 spelers. Aleen kun je nu ook tegen Jimmy vechten, maar het doel is natuurlijk de Zwarte Schaduw Bende.

KIES DE MOEILIJKHEID – Kies met LINKS en RECHTS van de Vierpuntsdruktoets de moeilijkheidsgraad.

OFENEN – Leer de Double Dragon Meester Trucs. Deze oefenfase eindigt na de eerste drie opdrachten – daarna mag je het WARRIOR level proberen.

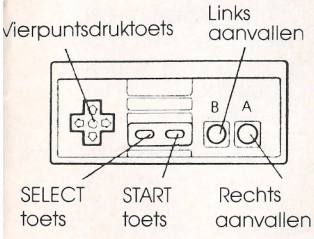
WARRIOR – Net zoals bij de spelautomaat. Hier zijn Zwarte Schaduw Bende strijders moeilijker te verslaan. Aan het eind van dit level – er zijn 8 opdrachten – zie je de mysterieuze DOUBLE ILLUSION. Hierna kun je proberen een echte Double Dragon Super Meester to worden.

SUPER MEESTER-Meer dan bij de spelautomaat! Voor dit level heb je echt meer dan een gewone zwarte band nodig. Het heeft 8 gewone opdrachten plus een extra negende waarin je tegenover

de geheimzinnige Zwarte Schaduw Meester komt te staan. Hij is zo sterk, zoiets heb je nog nooit gezien.

DE CONTROLLER

Op het plaatje zie je de namen van de onderdelen van de controller. Onthoud ze goed.



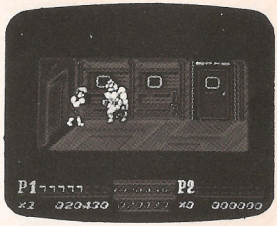
BELANGRIJK! NET ZOALS BIJ DE SPELAUTOMATEN

LINKS EN RECHTS AANVALLEN – Bij DOUBLE DRAGON II THE REVENGE is het besturen van het figuurtje anders dan bij andere Nintendo spellen. Het is zoals bij de spelautomaat!

- Gebruik, altijd de A knop om naar rechts aan te vallen.
- Gebruik altijd de B knop om naar links aan te vallen.

Hoe je aanvalt (Schoppen, Slagen, uppercuts of sprongen enz.) hangt af van hoe je de Vierpuntsdruktoets indrukt en hoe je tegenover je vijand staat.

Als je er een beetje handigheid in krijgt kun je snel vijanden aan beide kanten aanvallen, zonder dat je tijd kwijt bent met omdraaien – net als een echte Meester.



BASIS BEWEGINGEN

BEWEGEN - Druk op de Vierpuntsdruktoets, RECHT, LINKS, OMHOOG of OMLAAG. Druk tussen de pijlen om schuin te gaan.

SPRINGEN - Druk tegelijk op A en B.

PAUZE – Druk op de START toets.

VERDER GAAN – Druk weer op de START toets.

VAN JE AF SLAAN

SLAAN – Druk op de A of B knop, naar dezelfde kant waarin je kijkt.

- Als je naar links kijkt, druk je op B.
- Als je naar rechts kijkt, druk je op A.

UPPERCUTS – Werkt hetzelfde als een gewone slag (druk dus op de aanvalsknop van de kant die je op kijkt), maar voor je een uppercut kunt geven, moet je je vijand eerst veel slaan om hem te verzwakken.

SCHOP MAAR RAAK

SCHOPPEN (ACHTERWAARTS) – Druk op de aanvals-knop van de andere kant dan waarnaar je kijkt.

- Als je naar links kijkt, druk dan op A om te schoppen.
- Als je naar rechts kijkt, druk dan op B om te schoppen.

EEN SPRONG-SCHOP – Druk eerst tegelijk op A en B om te springen. Als je dan in de lucht bent, druk je op de aanvalsknop van de kant waarnaar je kijkt.

GRIJP OM JE HEEN

Je kunt een aantal trucs uithalen als je je vijand bij de kraag of haren hebt. Dit kun je na elkaar doen:

GRIJP IEMAND BIJ DE KRAAG OF HAREN – Sla eerst een paar keer om hem moe te maken, zodat hij zijn hoofd laat hangen. Druk dan direct op de Vierpuntsdruktoets in de richting waarin je vijand staat.

HARD SLAAN – Zodra je je vijand in de kraag of haren hebt gepakt en je drukt op een aanvalsknop in dezelfde richting, rammel je hem hard door elkaar.

SMIJT HEM WEG – Als je je vijand hebt gepakt en je drukt op de aanvalsknop in de andere richting, smit je hem over je schouder de lucht in.

SCHOP OMHOOG - Als je hem bij de haren hebt en je drukt op OMHOOG de aanvalsknop in dezelfde richting, schop je hem.

GEBRUIK JE ELLEBOOG – Grijp hem bij de haren en druk op OMLAAG en de aanvalsknop in dezelfde richting.

STIJGEN, DALEN

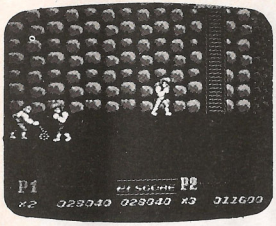
OM EEN DEUR TE OPENEN OF EEN LADDER TE BEKLIMMEN – Druk op OMHOOG.

OM NAAR BENEDEN TE KLIMMEN – Druk je op OMLAAG.

SPECIALE GETRAINDE TRUCS

Als je goed op gang bent, kun je een aantal speciale trucs uithalen. Dit zijn ze:

SPINNENDE CYCLOON – Spring in de lucht en draai rond met een uitgestoken voet. Druk daarvoor op beide aanvalsknoppen en daarna



op A of B om de draairichting te bepalen.

Voor deze cycloon heb je een perfecte timing en veel oefening nodig. Als je hetniet goed doet, wordt het een sprong kick.

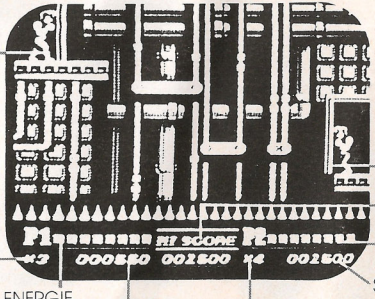
HYPER UPPERCUT – Deze super sterke uppercut kun je uitdelen als je, precies op het moment dat je landt van een sprong, op A of B drukt. Je hebt een perfecte timing nodig.

HOGE SPRONG KICK – Om te springen en een harde knie kick te geven, moet je wachten tot je landt van een sprong of opstaat van een val, de Vierpuntsdruktoets in de richting van je tegenstander drukken en tegelijk op A en B drukken.

N.B.: HYPER UPPERCUT en HOGE SPRONG KICK vereisen dat je begint in gehurkte stand. Dat komt voor als je landt na een spring of als je opstaat van een val. Als je dat uit weet te mikken, beheers je beide bewegingen perfect.

OP HET SCHERM

Je ziet de volgende gegevens constant op het scherm:

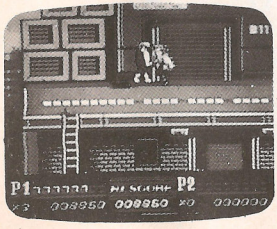


SPELER 1 (BILLY)
SPELER 2 (JIMMY)
HOOGSTE SCORE
SPELER 2'S ENERGIE
SPELER 1'S LEVENS
SPELER 2'S SCORE
SPELER 1's ENERGIE
SPELER 1'S SCORE
SPELER 2'S LEVENS

DE NEGEN OPDRACHTEN

Billy en Jimmy moet de Zwarte Schaduw Bende in negen opdrachten verslaan. Weet je nog, in het OEFEN level kun je alleen de eerste drie opdrachten doen, bij het WARRIOR level totaal 8 en pas bij SUPER MEESTER kun je bij de negende en laatste opdracht komen.

Alle opdrachten hebben verschillende schermen, maar je ziet duidelijk wanneer je aan een nieuwe opdracht begint.

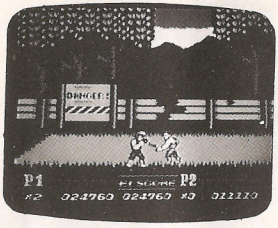


OPDRACHT 1: Het begin – Een hoofdkwartier van de Zwarte Schaduw Bende in cen voorstad. Ga erheen, ruim alle boeven op en ga naar het dak.

OPDRACHT 2: Bij de Helihaven – Hier zijn de Choppers van de Zwarte Schaduw Bende. Maar zodra zij zien wat voor jullie aanrichten vluchten ze door de lucht.

OPDRACHT 3: Strijd in de Chopper – Pas op...De Chopper is erg gevoelig. En hij gaat recht op het vijandelijk hoofdkwartier af – welke verborgen is op een geheim eiland, ergens midden op de oceaan.

OPDRACHT 4: Onderwater Basis – Deze afgezonken basis is uitgerust mot de modernste apparatuur en sterkste wapens en is de basis van de grote IJzer Klauwen. Veel geluk!



OPDRACHT 5: Het Dodenbos – Een als bos vermomde schuilplaats, verborgen in de bergen. Ingericht om vijanden zoals jij te vernietigen. Wees dus voorzichtig. Let goed op. En uit voor hun grote machines.

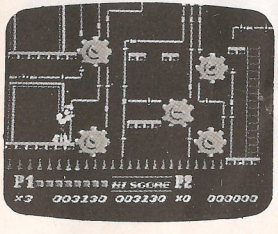
OPDRACHT 6: Villa der Terreur – Je wordt warm. Je bent zojuist de basis van de Zwarte Schaduw Bende binnengedrongen. Je hebt al je instincten nodig – want niet alles is zoals het eruit ziet – en sommige dingen verdwijnen gewoon!

OPDRACHT 7: Val Kamer (Kerker van de Villa) – Dit is de grote machine kamer. Laat je niet in de war brengen door alle tunnels, pijpen en wielen. En pas op voor – Verdwaalde Kogels!

OPDRACHT 8: De Dubbele Illusie - Hey! Wat gebeurt er nu? Iedereen lijkt op elkaar. En op Mij!

En ze zijn net zo sterk. Nu leer je pas echt je eigen kracht kennen!

OPDRACHT 9: Laatste Uitdaging? – Hier leeft HIJ. Het meesterbrein en baas van de Zwarte Schaduw Bende. Hij



heeft de lenigheid van een kat, de ogen van een arend en de kracht van een Superbeest. Hij is moeilijk te verslaan, als hij al te verslaan is!

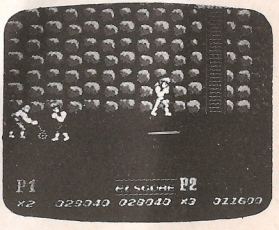
En als je de Meester van de Zwarte Schaduw Bende kunt verslaan, is het mogelijk dat er een wonder gebeurd. Misschien het allergrootste wonder.

WAPENS VAN DE STRAAT

Double Dragon Warriors hebben geen wapens, maar als jullie goed genoeg zijn, kunnen jullie de vijanden van de Zwarte Schaduw Bende ontwapenen en hun wapens gebruiken. Dit zijn de te veroveren wapens:

- Mes
- Ketting Zweep
- Handgranaat
- Bom
- IJzeren Staff

WAPENS PAKKEN – Als een vijand een wapen laat vallen, kun je het pakken door er overheen te lopen en op A of B te drukken.



WAPENS GEBRUIKEN

Om een mes of bom te gooien moet je op de aanvalsknop in dezelfde richting drukken. Je kunt tijdens het gooien ook no schappen door de aanvalsknop van de andere richting in te drukken.

Om een ijzeren staaf te gooien moet je op de aanvalsknop van dezelfde richting drukken.

Om met de ijzeren staaf te slaan druk je op de aanvalsknop van de andere richting.

Om met de ketting te slaan druk je op de aanvalsknop van dezelfde richting. Je kunt tijdens het slaan ook nog schoppen door de aanvalsknop van de andere richting in te drukken.

ANDERE VIJANDELIJKE WAPENS

De vijand zal ook nog andere wapens tegen je gebruiken:

- Boemerang
- Schuriken

WAARSCHUWING: Als je een Zwarte Schaduw Warrior verslaat, verdwijnt zijn wapen ook (zelfs als je het vast hebt). Is dit niet raar...was er dan wel een vijand?

DE LEVENS VAN BILLY EN JIMMY

Billy en Jimmy beginnen beide met 3 levens.

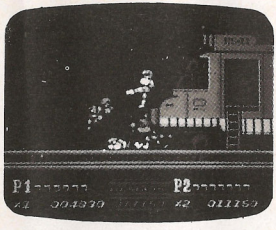
Elk leven heeft 8 energieeenheden. Als je gewond raakt tijdens een gevecht, verlies je energie.

Als al je energie op is, verlies je een leven. Je verliest ook een leven als je van een gebouw, in het water en of op een machine valt.

Als je aan een nieuwe opdracht begint, krijg je weer nieuwe energie.

TRUCS VAN DE DOUBLE DRAGON

- Timing is alles. Als je vaker speelt, zul je merken dat met split-second timing de SPINNENDE CYCLOON of de verwoestende HYPER UPPERCUT perfect uit te voeren zijn.



- Spring nooit als je niet genoeg ruimte hebt. Je komt dan altijd verkeed neer.
- Probeer alle deuren. dedigen met schoppen. Zo haal je het beste resultaat.

POINTING HAND

- Volg de hand, maar denk goed na voor je je zomaar in het diepe stort.
- Als je een wapen hebt veroverd, moet je bekijken wanneer je het beste kunt gooien en tot die tijd je ver-

Hiiieeeeeeeee Ya!!!!!!!!!!!!!!

De Zwarte Schaduw Warriors zijn sterk. De meeste mensen verliezen altijd van ze. Maar jij hebt de training, de oefening en de gave – van de Double Dragon. Jij bent de sterkste van allemaal. Vecht dus door en neem wraak.

Doe je best en laat het goede van het kwade overwinnen. Jij bent onze enige hoop!

Distributed and marketed by Acclaim Entertainment, Inc. 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, N.Y. 11771
Double Dragon II: the Revenge™ & © 1989 Technos Japan, Corp. Acclaim,™ Masters of the Game,™ and Double Player are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1989 Acclaim Entertainment, Inc. Printed in Japan.

Distribué et commercialisé par Acclaim Entertainment, Inc., 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, NY 11771.
Double Dragon II: The Revenge® & © 1989 Technos Japan Corp. Acclaim,® Masters of the Game,® et Double Player® sont des marques de commerce d'Acclaim Entertainment, Inc. © 1989 Acclaim Entertainment, Inc. Imprimé au Japon.

Distributie en marketing door Acclaim Entertainment, Inc., 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, NY 11771.
Double Dragon II: The Revenge® & © 1989 Technos Japan Corp. Acclaim,® Masters of the Game,® en Double Player® zijn handelsmerken van Acclaim Entertainment, Inc. © 1989 Acclaim Entertainment, Inc. Gedrukt in Japan.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

GO HEAD-TO-HEAD, WIRELESS!

With The Nintendo Double Player Wireless Head-To-Head System From Acclaim.

ALLEZ-Y EN TETE-A-TETE, SANS FIL!

Avec le système tête-à-tête sans fil à deux joueurs de Nintendo d'Acclaim.

SPEEL DRAADLOOS MAN TEGEN MAN!

Met het draadloze man-tegen-man Nintendo systeem voor twee personen van Acclaim

THE Nintendo DOUBLE PLAYER™
WIRELESS HEAD-TO-HEAD SYSTEM

- *For 1 or 2 players*
- *Twin Turbo Rapid-Fire*
- *Slow Motion Mode*
- *Accurate Up To 30 Feet*

- *Pour 1 ou 2 joueurs*
- *Turbo jumeau à tir rapide*
- *Mode ralenti*
- *Précis jusqu'à 9 m*

- *Voor 1 of 2 spelers*
- *Dubbel turbo-snel vuur*
- *Vertraagde modus*
- *Accuraat tot op 9 meter*

Acclaim™
entertainment, inc
Masters of the Game™

PRINTED IN JAPAN. IMPRIME AU JAPON.